はじめに

ゲームの遊びかた

その他

12 お問い合わせ先

1 安全に使用するために

ごあいさつ

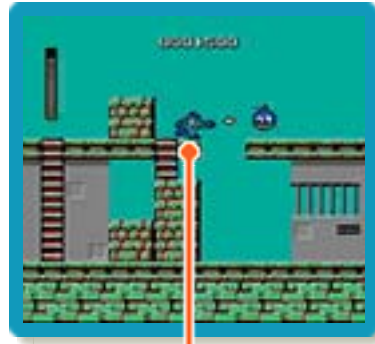
このたびは『ロックマン』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しくお使いください。

⚠ 安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの ⚠ を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。
また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現などに原作とは若干の違いがありえます。あらかじめご了承ください。

2 ゲーム紹介

『ロックマン』 は、主人公ロックマンが、悪の天才科学者・Dr.ワイリーの野望を阻止するために戦うアクションゲームです。

ストーリー

200X年、科学の進歩によって人々は工業用の人型ロボットを生みだした。ある日のこと、この工業用ロボットの第一人者であるライト博士のところへ、次のような情報が入った。
"博士の開発したロボットが、次々に暴れ出している！このままでは、ロボットに人間が支配されてしまう！！ "
ロボットが人間を支配するなんて！？　きっと、悪の天才科学者・Dr.ワイリーの仕業にちがいない。ライト博士の開発したロボットを改造して、その力で世界征服をたくらんでいるのだ…。
ライト博士は、いつも自分の息子のように可愛がっている家庭用ロボット"ロック"を呼んだ。そして、博士自身の手によって生まれたロボット6体の各心臓部分を回収させるべく、ロックを戦闘用ロボット"ロックマン"として改造したのである。
行け、ロックマン！！　無事6体のロボットを回収するのだ！　そして、Dr.ワイリーのロボット大工場を破壊し、平和をとりもどすのだ！！

3 操作方法

ステージ画面の操作方法

操作	ボタン
移動	✜
ジャンプ	Ⓐ
攻撃	Ⓑ
ハシゴをつかむ	✜
ハシゴの上り下り	✜
ハシゴから手を離す	Ⓐ
ゲームの一時中断・再開	SELECT
武器セレクト画面の表示・決定	START

その他の操作方法

操作	ボタン
項目の選択	✜
決定	START

✜と◎、ⒷとⓍ、SELECT とⓎは同じ操作ができます。

スリープモード

バッテリーの消費を抑えてゲームを一時中断できます。ゲーム中に3DS本体を閉じるとスリープモードになり、開くと続きから再開します。

4 1Pと2Pの切り替え

Ⓛ＋Ⓡを同時に押しながらⓎを押すと、1台の3DS本体で1Pと2Pを切り替えることができます。2Pに切り替えると操作ができない場合は、1Pに切り替えてください。

5 ゲームの始めかた

タイトル画面で START を押すと、ステージ選択画面に進みます。

ステージ選択画面

プレイするステージを選択すると、ステージが始まります。一度クリアしたステージも選択できます。

6 ゲームの終わりかた

プレイ中に HOME を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブ（保存）して終了します。これをVC中断機能といいます。
詳しくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

7 VCで使える機能

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

VC中断機能

HOMEでゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。
ゲーム中に HOME を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。
※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチすると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。

有効時

無効時

※「まるごとバックアップ機能」について詳しくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。
バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。
バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

初回起動時は有効になっています。
VCメニュー表示中にⓇ＋ START ＋Ⓧを同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時

ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況をバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。

●ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。

●バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは１つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時

ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。

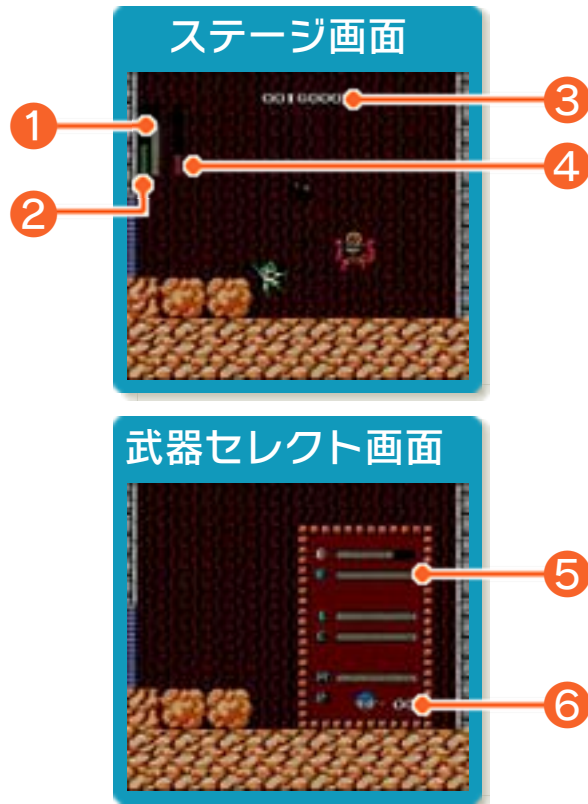
※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

8 ゲームの進めかた

ロックマンを操作してステージを進みます。各ステージのボスを倒すと、倒したボスの使っていた武器が手に入ります。

ミスとゲームオーバー

穴に落ちたり、障害物に当たったり、ライフエネルギーゲージ（→ 9）が空になったりするとミスになります。プレイヤー数（→ 9）が00のときにミスをすると、ゲームオーバーです。
ゲームオーバー後、「CONTINUE」を選ぶと、ステージの最初からやり直せます。「STAGE SELECT」を選ぶとステージ選択画面に戻ります。

9 画面の見かた

① ライフエネルギーゲージ

② 武器エネルギーゲージ

武器を装備していると表示されます。空になると、その武器は使えなくなります。

③ スコア

④ 敵エネルギーゲージ

ボスの体力です。空にするとボスを倒せます。

⑤ 武器表示

使える武器と、それぞれの武器エネルギーゲージが表示されます。

⑥ プレイヤー数

10 アイテム紹介

マグネットビーム

装備するとレーザー光線を撃ち、その上に乗ることができます。

ライフエネルギー

ライフエネルギーゲージを回復できます。大と小の2種類があり、大は10、小は2回復します。

武器エネルギー

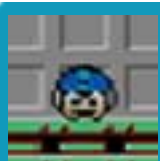
武器エネルギーゲージを回復できます。大と小の2種類があり、大は10、小は2回復します。

ボーナスボール

1つにつき1000点のボーナスが、ステージクリア時に加算されます。ステージによって色が異なります。

1UP

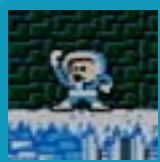
プレイヤー数が1増えます。

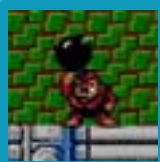
11 ボスキャラクター紹介

カットマン

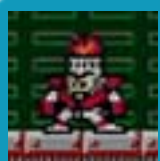
山林の木材伐採作業用のロボットとして活躍していました。身軽にブーメラン攻撃をしてきます。

ガッツマン

土地開拓作業用ロボットとして開発されました。特殊合金でできています。

アイスマン

冷凍倉庫の中で荷物の運搬作業をしていたロボットです。南極大陸の探査ロボットとして開発されました。

ボンバーマン

ガッツマンと同様、土地開拓作業用ロボットとして開発されました。大きな爆弾を投げてきます。

ファイヤーマン

廃棄物処理場の作業用ロボットです。7000~8000度の高熱で、何でも溶かしてしまいます。

エレキマン

原子力エネルギーの電圧制御作業をしていたロボットです。素早い動きで、すさまじい攻撃を行います。

12 お問い合わせ先

『ロックマン』
に関するお問い合わせ先

株式会社カプコン

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。